



**Dossier**

## Índex

1. Introducció i justificació.
2. Què és?
3. Per què és interessant per a una escola?
4. A qui va adreçat?
5. Característiques específiques, aspectes tècnics, preu.
6. Guies didàctiques: bàsica i avançada
7. Portals web, referències al Projecte 8.

## Un llibre virtual en forma de joc interactiu.

### 1. INTRODUCCIÓ I JUSTIFICACIÓ.

Les noves tecnologies de la informació i la comunicació estan canviant la manera com treballem, gaudim dels nostres moments d'oci, convivim, o ens relacionem socialment. Segons els experts, aquests canvis no són un fenomen aïllat i puntual, sinó part d'un conjunt de profundes transformacions que pateix la nostra societat des de fa anys. Estem presenciant el naixement d'una "societat de la xarxa", ... una revolució, centrada en les tecnologies de la informació, que està transformant acceleradament les bases materials de la societat" (Castells, 1996)

El desenvolupament que han sofert aquestes tecnologies en els darrers anys, ens fa adonar de la imperiosa necessitat d'incloure-les en el processos d'ensenyament - aprenentatge.

La causa fonamental d'aquest increment radica en els possibilitats que ofereixen aquest tipus de mitjans per presentar la informació de manera no lineal, interactiva i audiovisual.

Podem dir que des que va començar a utilitzar-se l'ordinador com a recurs en l'ensenyament, el Software educatiu ha anat evolucionant des de programes més tancats i rígids, cap altres més oberts i versàtils, amb majors capacitats d'interactivitat i prestacions audiovisuals.

Els Materials Multimèdia Interactius poden tenir un paper important en diferents funcions del món educatiu:

- Interactiu: entenent l'educació com un procés de comunicació i els mitjans, com elements que formen part d'aquest procés.
- Innovador: la seva implantació genera canvis en el model d'ensenyança i en el tipus d'aprenentatges a obtenir.
- Motivador: que fa més atractiva la informació i la presentació dels continguts, de manera que s'afavoreix l'aprenentatge.
- Formatiu: perquè serveix per donar suport a la presentació de determinats continguts, guiant, facilitant i organitzant l'acció didàctica.
- De recerca: en el sentit que poden oferir interessants entorns en els quals l'alumne fa recerca de determinades informacions

## 2. QUÈ ÉS?

**Projecte 8** és una novel·la virtual interactiva, que ha estat concebuda com un joc on el lector esdevé protagonista de la història. Per participar-hi només cal començar a llegir i anar desxifrant els enigmes que s'hi plantegen. Per solucionar-los caldrà navegar per Internet, fer-hi recerques, executar programes informàtics específics i, fins i tot, mantenir correspondència electrònica amb el mateix protagonista.

### **Sinopsi**

*La realitat i la ficció es barregen a partir de l'argument, quan en Nil veu com desapareix el seu millor amic deixant-li abans un llibre titulat **Projecte 8**. El lector cibernauta haurà de posar-se en la pell del noi i resoldre els interrogants que se li plantegen per descobrir què ha passat.*

### **Dificultat dels enigmes**

El nivell de dificultat no és molt elevat però sí el suficient per ser un repte. L'objectiu és que tothom pugui descobrir els enigmes que s'hi plantegen. Tot i així, en cas de tenir moltes dificultats, es poden consultar les pistes que s'ofereixen des de la web.

## 3. PER QUÈ ÉS INTERESSANT PER A UNA ESCOLA?

**Projecte 8** és un llibre breu que afavoreix la lectura introduint als alumnes a la recerca a Internet, la resolució d'enigmes, la interacció amb els personatges, l'ús de les noves tecnologies, la resolució de la trama del llibre, la solidaritat.

La variabilitat de temes que tracta el llibre, facilita la participació de diferents àrees fomentant el treball interdisciplinari, i permet incloure continguts que poden ser relativament complexos per als alumnes, transmetent-los d'una forma més atractiva.

Facilita als alumnes el treball en grup, amb la finalitat d'assolir un repte comú, ajuda a compartir, fomenta el debat i posa a prova les capacitats de cadascú en front d'aquest repte.

Fomenta l'ús de les noves tecnologies amb finalitat educativa, fent que els alumnes les valorin com a font d'adquisició de nous coneixements.

L'argument del llibre permet també treballar valors, com l'amistat, la solidaritat, el respecte...

### **Les àrees principalment implicades són:**

- |  |   |
|--|---|
| • Llengua i literatura Catalana          | Com a llibre de lectura.                    |
| • Llengua i literatura Castellana        | Hi apareixen diversos autors i obres.       |
| • Ciències Socials, Geografia i Història | Resolució d'enigmes. Indrets de Catalunya.  |
| • Matemàtiques                           | Resolució d'enigmes.                        |
| • Ciències de la Natura                  | Resolució d'enigmes.                        |
| • Informàtica                            | Com a crèdit variable. Resolució d'enigmes. |
| • Música                                 | Resolució d'enigmes. Audicions.             |
| • Educació plàstica i visual             | Resolució d'enigmes.                        |

## Altres temes

- Cinema.
- Cites, anècdotes i curiositats.

L'aprenentatge per descobriment és una expressió bàsica de la teoria de Bruner que destaca la importància que s'atribueix a l'acció en els aprenentatges.

La resolució de problemes depèn de com els presentem en una situació concreta, ja que han de suposar un repte que incita i desafia a resoldre'ls i propicia la transferència de l'aprenentatge.

## 4. A QUI VA ADREÇAT?

Projecte 8 s'adreça a alumnes de 3r i 4t d'ensenyament secundari i Batxillerat.

## 5. CARACTERÍSTIQUES ESPECÍFIQUES I ASPECTES TÈCNICS

Projecte 8 està disponible en català i castellà.

És gratuït

El llibre Projecte 8 es distribueix a través de [www.projecte8.com](http://www.projecte8.com) (arxiu PDF)

Poden descarregar-se els dos primers capítols o l'obra sencera. Només cal demanar la contrasenya a [horitdigit2@projecte8.com](mailto:horitdigit2@projecte8.com)

### Aspectes tècnics

- Internet preferiblement amb línia ADSL.
- Adreça de correu electrònic e-mail.
- Programa Adobe Acrobat per llegir arxius en format pdf. Si no el tens descarrega'l gratuïtament a la pàgina oficial: <http://www.adobe.es/products/acrobat/readstep2.html>
- Programa eMule d'intercanvi d'arxius p2p. Si no el tens descarrega'l gratuïtament a la pàgina oficial: <http://www.emule-project.net/home/perl/general.cgi?l=17&rm=download>

En cas que l'escola no cregui adient utilitzar el programa eMule, podrà aconseguir els arxius necessaris consultant l'apartat "pistes" de la pàgina:

[http://www.projecte8.com/pistes\\_cat.htm](http://www.projecte8.com/pistes_cat.htm)

## 6. GUIES DIDÀCTIQUES: BÀSICA I AVANÇADA.

La "Guia didàctica bàsica" classifica els diversos temes que apareixen en el **Projecte 8** segons l'àrea curricular a la qual corresponen.

Aquesta guia no pretén en cap cas donar fórmules o metodologies de treball concretes, sinó únicament oferir informació general sobre els continguts que apareixen en els llibres, deixant al professorat la decisió de què, com, quan i de quina manera es vol treballar el **Projecte 8**.

La "Guia didàctica avançada" és una ampliació de l'anterior i ofereix informacions concretes sobre tots els temes i continguts susceptibles de treballar a l'aula. Inclou també activitats per a totes les àrees implicades.

Si voleu consultar aquesta guia completa la podeu descarregar des de la web.

## 7. PORTALS WEB, REFERÈNCIES AL Projecte 8

[http://www.lamalla.net/canal/digitalia/bitset\\_lania/article.asp?id=184779](http://www.lamalla.net/canal/digitalia/bitset_lania/article.asp?id=184779)

<http://www.3xl.net/p3xl/3xlItem.jsp?idint=198950023&seccio=home3xl&item=noticies>

Projecte 8 ha estat adoptat com a llibre de lectura i projecte interdisciplinari a l'Escola Andorrana de segona ensenyança de Santa Coloma d'Andorra.

Recentment s'ha publicat la segona part del llibre on es plantegen nous enigmes. És facilitada la contrasenya d'accés a la segona part del Projecte 8 a tots aquells que finalitzin correctament la primera.

Projecte 8 és una producció d'Horitzó Digital i ha estat escrit per Albert Ginestà, músic i professor de música de segona ensenyança.

**Horitzó Digital** destina una part dels guanys del **Projecte 8** a l'ONG "**Infants del món**" ([www.infantsdelmon.ad](http://www.infantsdelmon.ad))

Per a més informació consulteu la web [www.projecte8.com](http://www.projecte8.com) o poseu-vos en contacte amb: **Horitzó Digital** a l'adreça [p8@projecte8.com](mailto:p8@projecte8.com)



© Albert Ginestà

## Guia didàctica bàsica

### Obres i temes classificats per àrees

#### Llengua i Literatura Catalana i Castellana

##### **Obres i autors que se citen en el llibre**

- *Dalt de l'ermita*, Mossen Cinto Verdaguer\*<sub>1</sub>
- *El vell i la mar*, Ernest Hemingway \*<sub>1</sub>
- *El mar, La mar*, Rafael Alberti \*<sub>2</sub>
- *Mar*, Garcia Lorca \*<sub>2</sub>
- *Son de mar*, Manuel Vicent \*<sub>1</sub>
- *Botella al mar*, Mario Benedetti \*<sub>2</sub>

\*<sub>1</sub> Es menciona el títol o l'autor  
\*<sub>2</sub> Poesia en el llibre

#### Ciències Socials, Geografia i Història

##### **Poblacions i cultures que apareixen en la trama de la història o bé en algun moment s'hi fa esment.**

- Verges ( Baix Empordà)
- El Brull (Osona)
- Egipte i la pedra Rosetta
- Mitologia Grega (Orió)
- T.U. (temps universal)

#### Matemàtiques, Ciències de la Natura,...

##### **Enigmes que cal descobrir relacionats amb aquestes àrees**

- Números primers
- Codi binari
- Radiotelescopi d'Arecibo
- Naus d'exploració espacial Voyager
- Constel·lació d'Orió ( i la seva mitologia)
- Ascensió recta, declinació
- Magnitud d'un estel
- Distància en anys llum

## Informàtica

### Programes informàtics utilitzats i conceptes informàtics

- Recerca a Internet: Google
- Arxius PDF
- Arxius Mp3
- Codi binari
- Programes d'intercanvi d'arxius P2P
- Programes executables (musconvert i cdecs)

## Educació plàstica i visual

### Obres i artistes que apareixen en el Projecte 8

- *La porta de l'infern*, August Rodin

## Música

### Obres musicals que apareixen en el llibre

- Llistat musical d'obres preferides d'en Nil. Arxius Mp3 (26 obres de diversos gèneres)
- Cançons que apareixen en el llibre
  - *Smoke in the Water*, Deep Purple \*1
  - *El meu amic el mar*, Lluís Llach \*2
  - *Mediterráneo*, Joan Manuel Serrat \*2
  - *Mar antiguo*, El último de la fila \*2
  - *Message in a bottle*, Police \*1

\*1 Es menciona el títol o l'autor  
\*2 Lletra en el llibre

## Música i cinema

### Llistat de BSO de pel·lícules que apareixen en el llibre

BSO Armagedon	I Dont Want to Miss a Thing	Aerosmith
BSO Contact	Contact: Good To Go	Alan Silvestri
BSO Forrest Gump	Forrest Gump Suite	Alan Silvestri
BSO Planet of the Apes	Planet of the Apes. Main Titles	Danny Elfman.
BSO El cazador	Cavatina	John Mayer
BSO Schindler's List Theme	Schindler's List Theme	John Williams
BSO Stars wars episode 1	Duel of fates	John Williams
BSO Diarios De Motocicleta	Al Otro Lado Del Río	Jorge Drexler
BSO Map Of The World	Map Of The World	Pat Metheny
Moulin Rouge The Show Must Go On	The Show Must Go On	Queen
Moulin Rouge Tango de Roxanne	Roxanne	Police